Jay Cormier & Sen-Foong Lim

Tortuga

*Dans **Tortuga,** les joueurs jouent de farouches boucaniers partis en quête des trésors des Caraïbes. Votre but: le légendaire repaire de pirates, Tortuga, l'île de la Tortue. Vous pourrez y mettre votre trésor en lieu sûr et gagner l'estime des autres pirates. Mais la route est longue et semée d'embûches: vos adversaires ne manqueront pas de s'en prendre à vous ou de vous disputer les plus prestigieux trésors. Pour remporter la partie, il vous faudra rassembler une vaste flotte, un équipage compétent et autant de sabres et de canons que vos hommes et votre navire en pourront transporter.*

But du jeu

Les joueurs interprètent des boucaniers dont le but est d'emporter 6 coffres au trésor à Tortuga, car il s'agit du seul endroit, sur terre ou sur mer, où ils seront à l'abri des autres pirates. Tous les coffres au trésor que les joueurs rassemblent sur leur plateau de jeu rapportent des points de victoire. La bonne stratégie consiste à accumuler les points supplémentaires en rassemblant des tuiles Trésor ou des ensembles de coffres au trésor de différentes couleurs.

Accessoires

• **40 coffres au trésor**

10x rouge, 10x bleu, 10x jaune, 5x blanc, 5x violet

• **1 sac**

• **1 île** - en deux parties

• **30 tuiles Trésor**

Recto *17 x 1 trésor,* *9 x 2 trésors,* *4 x 3 trésors*

• **1 pion Premier joueur**

• **4 pions Pirate**

• **4 pions Bateau**

• **20 dés** – 5 pour chacune des 4 couleurs

• **4 paravents** – 1 par couleur

Extérieur *Intérieur*

• **4 plateaux** de joueur en 2 parties, 1 pour chacune des 4 couleurs

• **20 tuiles Bonus**

Recto *Verso*

• **1 livret de règles**

Préparation

Posez l'île au centre de la zone de jeu et placez-y les tuiles Bonus.

Disposez aléatoirement les 30 tuiles Trésor autour de l'île, face mer (recto) visible.

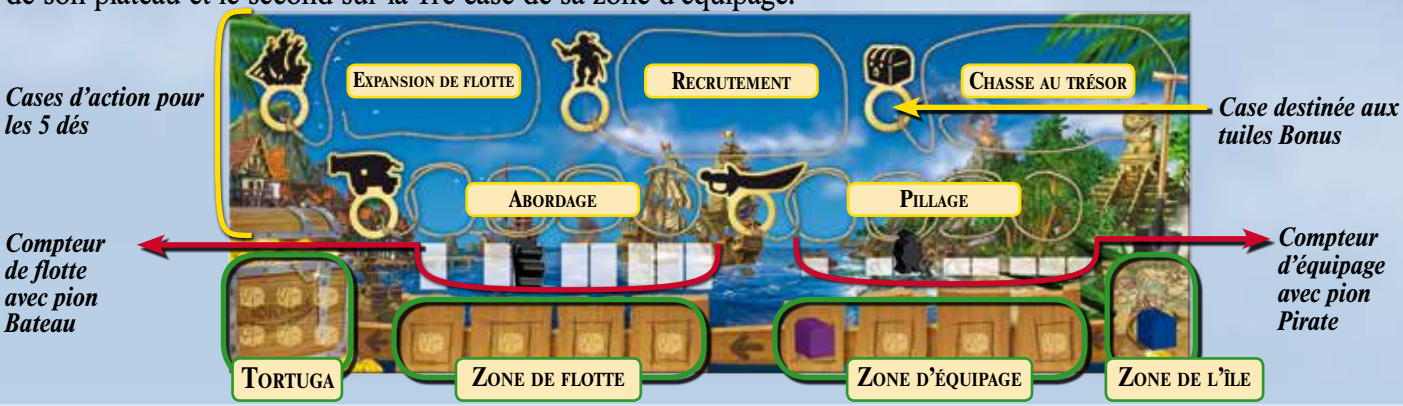
Mettez les 40 coffres au trésor dans le sac et mélangez-les bien.

Chaque joueur choisit une couleur et prend les 5 dés, le paravent et le plateau de joueur (dont il rassemble les 2 parties) correspondants.

Remarque : le paravent est placé derrière le plateau et ne le dissimule pas. Les étapes de jeu figurent sur le pan de gauche, et les symboles des cinq dés de chaque joueur sur celui du milieu.

Donnez également à chaque joueur un pion Bateau et un pion Pirate. Le pion Bateau est placé sur la 3e case du compteur de flotte et le pion Pirate sur la 3e case du compteur d'équipage.

Ensuite, chaque joueur pioche 2 coffres au trésor dans le sac, l'un après l'autre. Il place le premier sur la zone de l'île de son plateau et le second sur la 1re case de sa zone d'équipage.



C'est le joueur le plus jeune qui reçoit le pion Premier joueur.

Déroulement du jeu

Une partie de Tortuga est composée d'une série de rounds de jeu. Chacun comporte 3 phases que l'on joue dans cet ordre :

- **1. Lancer les dés**
- **2. Effectuer des actions**
- **3. Déplacer des coffres au trésor**

1. Lancer les dés

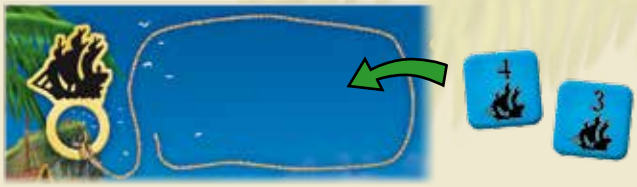
Tous les joueurs lancent leurs dés simultanément, une seule fois, derrière leurs paravents. Chaque joueur choisit au moins un dé qu'il garde dissimulé derrière son paravent. Il peut en garder plusieurs cachés, à condition qu'ils affichent tous le même symbole d'action.

Tous les joueurs reprennent les autres dés (ceux qu'ils ne souhaitent pas conserver) dans leur main.

Exemple: Ani choisit deux des trois dés affichant l'action EXPANSION DE FLOTTE à garder derrière son paravent.

Une fois que tous les joueurs ont fait leur choix, ils lèvent tous ensemble leurs paravents et affectent les dés aux cases d'action correspondantes de leurs plateaux. Ensuite, les joueurs relancent les dés derrière leurs paravents, et font de nouveau leur choix parmi les symboles obtenus, comme la fois précédente. Ils peuvent choisir des dés affichant le même symbole d'action que celui qu'ils ont déjà sélectionné auparavant.

Ensuite, on affecte ces dés aux cases d'action correspondantes du plateau.



Exemple : Ani place les dés qu'elle a choisis sur la case d'action EXPANSION DE FLOTTE.

Règles d'affectation des dés :

Tous les dés affichant la même action qu'un dé choisi auparavant s'ajoutent à celui-ci.

La quantité de dés que peuvent accueillir les cases ABORDAGE et PILLAGE est limitée par la position respective des pions Bateau et Pirate du joueur :

Pion Bateau/Pirate	*1*	*2 ou 3*	*4 ou 5*	*6, 7 ou 8*
Nombre de dés	*1*	*2*	*3*	*4*

Après avoir lancé les dés, si aucun d'entre eux ne peut être affecté (ce qui n'est possible que pour les actions ABORDAGE et PILLAGE), le joueur les relance après les avoir révélés, autant de fois qu'il est nécessaire, jusqu'à pouvoir en affecter au moins un.

Exemple : à l'issue de son premier jet, Ani ne peut affecter aucun des deux dés, car son pion Bateau se trouve sur la deuxième case de son compteur de flotte. Une fois qu'on a relevé tous les paravents, elle relance ses deux dés et en affecte un à l'action EXPANSION DE FLOTTE. Elle lance son dernier dé lors du jet de dé suivant, en le dissimulant derrière son paravent.

Les cases d'action EXPANSION DE FLOTTE, RECRUTEMENT et CHASSE AU TRESOR peuvent recevoir 5 dés chacune.

Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les joueurs aient affecté tous leurs dés. Il peut arriver que certains joueurs aient fini d'affecter leurs dés alors que d'autres continuent à les lancer. Tous les joueurs qui ont terminé d'affecter leurs dés reçoivent une tuile Bonus pour chaque nouveau lancer effectué collectivement par les joueurs qui n'ont pas fini. Ils la posent sur n'importe quel emplacement destiné aux tuiles Bonus de leur plateau de jeu, côté recto (« 1 »).

Chaque fois qu'un joueur reçoit une nouvelle tuile Bonus, il doit se décider entre deux options :
– soit il en prend une nouvelle sur l'île et la pose sur n'importe quelle case de tuile Bonus libre de son plateau ;
– soit il retourne une des tuiles Bonus déjà placées sur son plateau (côté « 2 » visible).

Jusqu'à la fin du jeu, les tuiles ajoutent un bonus de 1 ou 2 points au total de l'action à laquelle elles sont associées, à condition d'avoir affecté au moins un dé à celle-ci. Si toutes les cases de Bonus du plateau d'un joueur contiennent des tuiles affichant un « 2 », il ne peut plus en recevoir de nouvelle.

Exemple : Alex (orange) a affecté tous ses dés, tandis qu'Ani (bleu) et Frank (jaune) doivent encore en lancer. Par conséquent, Alex reçoit une tuile Bonus de l'île et la place sur la case Bonus de son action Expansion de flotte.

Remarque : les joueurs ne reçoivent pas de tuile Bonus lorsque leurs adversaires sont forcés de relancer parce qu'ils n'ont pu affecter aucun dé.

Symbole Crâne

Les symboles Crâne font office de joker et peuvent être utilisés d'une de ces deux façons :

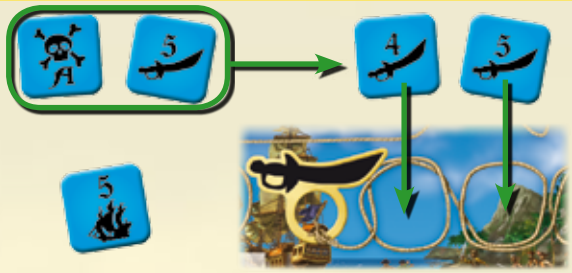
A) Un ou plusieurs dés affichant le symbole Crâne peuvent être choisis pour rester derrière le paravent. Une fois tous les paravents levés, le joueur retourne le ou les dés Crâne pour afficher le symbole de son choix à la place. Tous les dés doivent désormais afficher le même symbole. Ensuite, il les affecte à son plateau de jeu, comme d'ordinaire. Si plusieurs joueurs ont conservé des dés affichant le symbole Crâne, ils retournent leurs dés sur la face de leur choix un par un, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le Premier joueur.

B) Un ou plusieurs dés affichant le symbole Crâne peuvent être conservés en même temps qu'un ou plusieurs autres dés. Une fois les paravents levés, le joueur retourne le ou les dés Crâne pour qu'ils affichent la même action que les autres dés conservés.

A)

Exemple : Ani choisit les deux dés C et D affichant chacun un symbole Crâne. Une fois les paravents relevés, elle les affecte tous deux à l'action ABORDAGE en les retournant pour qu'ils affichent ce symbole.

B)



Exemple : Ani choisit le sabre 5 et le Crâne A. Une fois les paravents relevés, elle affecte ces deux dés à l'action PILLAGE en retournant le Crâne A pour qu'il affiche le symbole adéquat.

2. Actions

Grâce à leurs actions, les joueurs peuvent étendre leur flotte, recruter des pirates, partir à la chasse au trésor ou voler ceux de leurs adversaires.

Il existe 5 actions différentes, que l'on effectue dans l'ordre suivant :

1. Expansion de flotte *2. Recrutement* *3. Chasse au trésor* *4. Abordage* *5. Pillage*

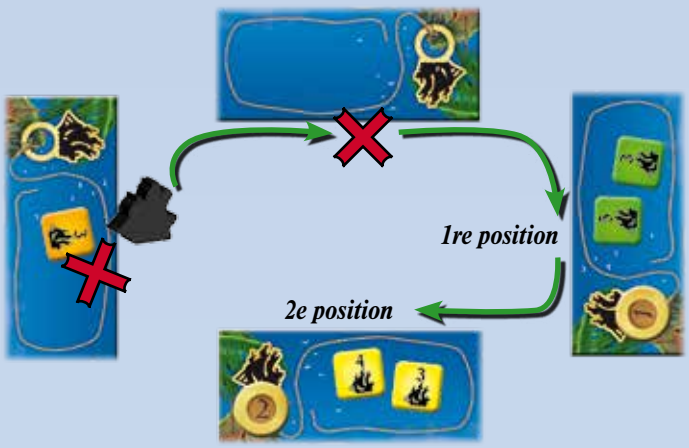
Pour chaque action, les joueurs additionnent les nombres affichés sur leurs dés et tous les points Bonus dont ils disposent pour l'action en question. Ils comparent ensuite leurs résultats.

Seuls les deux joueurs ayant obtenu le total le plus élevé **(1re position)** et le deuxième total le plus élevé **(2e position)** ont le droit d'effectuer l'action en question pendant ce round. Toutefois, ces deux joueurs peuvent effectuer l'action de façon différente en fonction de leur position (1er ou 2e).

En cas d'égalité, c'est le joueur qui détient le pion Premier joueur qui l'emporte. S'il n'est pas impliqué, c'est le joueur le plus proche de lui, dans le sens des aiguilles d'une montre, qui l'emporte.

Les joueurs peuvent renoncer à une action.

Remarque : il peut arriver qu'un seul joueur ait affecté des dés à une des actions. Dans ce cas, il est le seul à l'effectuer. Si personne n'a affecté de dé à une action, on la passe.



Exemple : Lothar (vert) et Frank (jaune) ont tous deux le total le plus élevé, 9 points.

Comme Lothar est le plus proche du premier joueur, c'est lui qui prend la 1re position, Frank n'étant considéré que comme second.

1. Expansion de flotte

1re position – Le joueur fait progresser son pion Bateau de deux cases vers la droite.

2e position – Le joueur fait progresser son pion Bateau d'une case vers la droite.

Une fois le pion Bateau arrivé à la case la plus à droite du compteur de flotte, il ne la dépasse pas, même s'il a encore la possibilité de progresser.

2. Recrutement

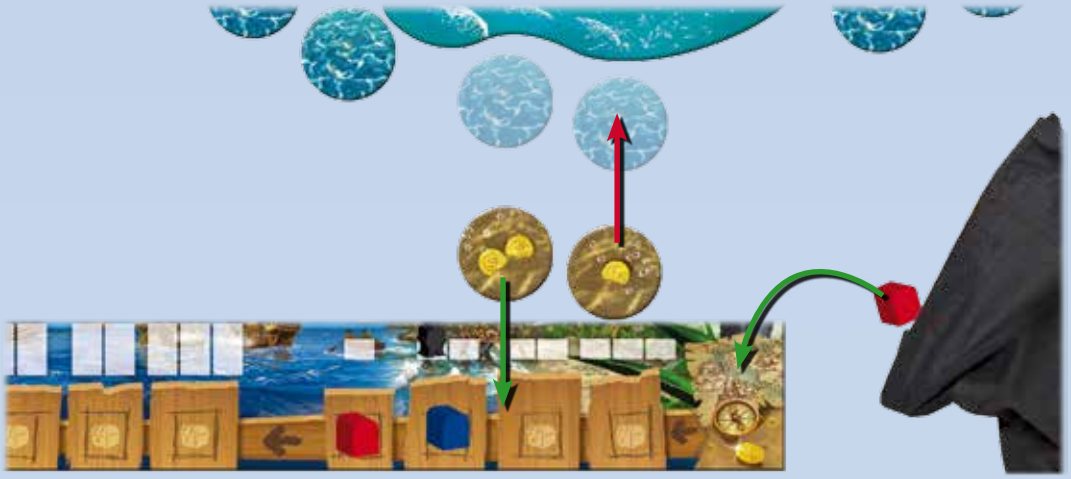
1re position – Le joueur fait progresser son pion Pirate de deux cases vers la droite.

2e position – Le joueur fait progresser son pion Pirate d'une case vers la droite.

Une fois le pion Pirate arrivé à la case la plus à droite du compteur d'équipage, il ne la dépasse pas, même s'il a encore la possibilité de progresser.

3. Chasse au trésor

1re position – Le joueur pioche un coffre au trésor dans le sac et le place sur sa zone d'île. De plus, il prend deux tuiles Trésor au centre de la zone de jeu, les regarde et en conserve une face cachée près de son plateau. Il mélange la deuxième tuile, face cachée, avec celles qui restent au centre de la zone de jeu.



Exemple : Lothar pioche d'abord un coffre au trésor dans le sac et le place sur sa zone d'île. Ensuite, il regarde deux tuiles Trésor et garde la plus précieuse (celle qui comporte deux pièces). Il retourne l'autre face cachée et la mélange avec celles qui restent au centre de la zone de jeu.

2e position – Le joueur pioche une tuile Trésor au centre de la zone de jeu et la garde, face cachée, près de son plateau.

Astuce : les tuiles Trésor rapportent des points de victoire à la fin de la partie.

4. Abordage

1re position – Le joueur choisit l'adversaire dont il veut ABORDER les bateaux. Il choisit un des coffres au trésor de la zone de flotte de celui-ci, s'en empare et le place sur sa propre zone d'île. De plus, le joueur abordé doit faire reculer son pion Bateau d'une case (vers la gauche) sur son compteur de flotte. Si le joueur abordé a lui-même affecté au moins un dé à l'action ABORDAGE, le joueur actif doit également faire reculer son pion Bateau d'une case.

Exemple : Lothar (vert) décide d'ABORDER la flotte d'Ani (bleu). Ani a elle aussi affecté un dé à l'action ABORDAGE et se défend donc. Cela signifie que les deux joueurs font reculer leur pion Bateau d'une case sur le compteur de flotte. Lothar vole le trésor violet d'Ani et le place sur sa zone d'île.

2e position – Le joueur choisit l'adversaire dont il veut ABORDER les bateaux. Il ne peut pas choisir une cible déjà abordée par le joueur en 1re position. Le joueur abordé doit faire reculer son pion Bateau d'une case (vers la gauche) sur son compteur de flotte. Si le joueur abordé a lui-même affecté au moins un dé à l'action ABORDAGE, le joueur actif doit également faire reculer son pion Bateau d'une case. Par ailleurs, le joueur actif s'empare d'un coffre au trésor de son choix issu de l'île centrale (s'il y en a) et le place sur sa propre zone d'île.

5. Pillage

1re position – Le joueur choisit l'adversaire qu'il veut PILLER. Il choisit un des coffres au trésor de la zone d'équipage de celui-ci, s'en empare et le place sur sa propre zone d'île. De plus, le joueur pillé doit faire reculer son pion Pirate d'une case (vers la gauche) sur son compteur d'équipage. Si le joueur pillé a lui-même affecté au moins un dé à l'action PILLAGE, le joueur actif doit également faire reculer son pion Pirate d'une case.

2e position – Le joueur choisit l'adversaire qu'il veut PILLER. Il ne peut pas choisir une cible déjà pillée par le joueur en 1re position. Le joueur pillé doit faire reculer son pion Pirate d'une case (vers la gauche) sur son compteur d'équipage. Si le joueur pillé a lui-même affecté au moins un dé à l'action PILLAGE, le joueur actif doit également faire reculer son pion Pirate d'une case. Par ailleurs, le joueur actif s'empare d'un coffre au trésor de son choix issu de l'île centrale (s'il en reste) et le place sur sa propre zone d'île.

Exemple : Alex, en 2e position (orange) pille Frank, qui doit faire reculer son pion Pirate d'une case. Ensuite, Alex prend le coffre au trésor bleu situé sur l'île centrale et le place sur sa propre zone d'île.

Coffres au trésor dans les zones de flotte et d'équipage

La position des pions Bateau et Pirate indique combien de coffres au trésor les zones de flotte et d'équipage de ce joueur peuvent respectivement contenir.

Pion Bateau/Pirate sur la case	*1*	*2 ou 3*	*4 ou 5*	*6, 7 ou 8*
Nombre de coffres au trésor	*1*	*2*	*3*	*4*

Quand un joueur n'a pas suffisamment de bateaux ou de pirates pour transporter tous ses coffres au trésor après la résolution d'une action d'ABORDAGE ou de PILLAGE, il doit prendre les coffres en excédent (à partir de la droite) et les déposer sur l'île centrale. Une fois que les pions Bateau ou Pirate atteignent la première case (la plus à gauche) de leurs compteurs respectifs, ils y restent, même si une action d'ABORDAGE ou de PILLAGE est censée les faire reculer encore. Il ne peut y avoir qu'un coffre au trésor de chaque couleur sur l'île centrale à tout moment. Quand un joueur doit y déposer un coffre au trésor et qu'elle en comporte déjà un de la même couleur, le coffre en question retourne dans le sac à la place.

Exemple : Frank a été pillé par le joueur en 2e position et doit faire reculer son pion Pirate d'une case. Il ne peut plus transporter qu'un coffre au trésor et doit donc déposer le coffre blanc sur l'île centrale.

Une fois que toutes les actions sont résolues, tous les joueurs reprennent leurs dés sur leurs plateaux et les placent derrière leurs paravents.

3. Déplacer les coffres au trésor

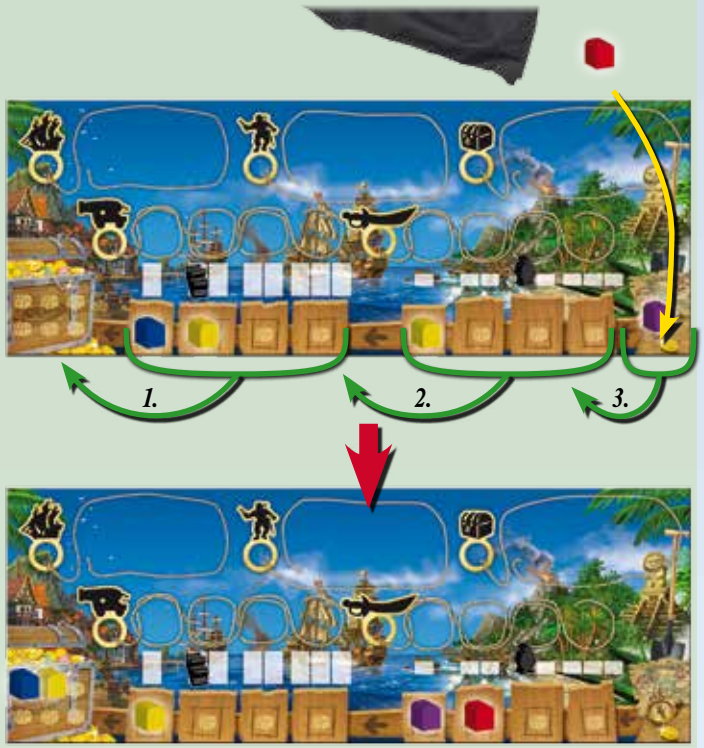
Chaque joueur commence par piocher un coffre au trésor dans le sac et le pose sur sa zone d'île. Ensuite, on déplace les coffres au trésor comme suit :

1. Déplacez les coffres au trésor de **la zone de flotte** vers Tortuga.
2. Déplacez les coffres au trésor de **la zone d'équipage vers** la zone de flotte.
3. Déplacez les coffres au trésor de **la zone d'île** vers la zone d'équipage.

Remplissez chaque zone de gauche à droite ; vous pouvez cependant choisir librement l'ordre dans lequel vous y placez les coffres. Les pions Bateau et Pirate vous indiquent combien de coffres au trésor les zones respectives (flotte et équipage) peuvent contenir. Tout coffre en surplus doit être placé sur l'île centrale *(cf. ci-dessus, Coffres au trésor dans les zones de flotte et d'équipage »).* Les joueurs déplacent leurs coffres au trésor simultanément.

Si au moins un joueur a au moins 6 coffres au trésor à Tortuga, la partie s'achève aussitôt et on compte le score final.

Sinon, le premier joueur passe le Pion premier joueur à son voisin de gauche et on commence le round suivant.



Exemple : Lothar pioche un coffre au trésor dans le sac et le place sur sa zone d'île. Ensuite, il déplace ses coffres au trésor :

1. Les coffres jaune et bleu passent de sa zone de flotte à Tortuga.

2. Le coffre jaune de sa zone d'équipage passe dans sa zone de flotte.

3. Les coffres violet et rouge de sa zone d'île passent dans sa zone d'équipage.

Il décide de placer le coffre violet en premier, suivi du rouge.

Total final

Les points de victoire sont octroyés à chaque joueur comme suit :

1. Pour chaque coffre au trésor qu'il possède :

- À Tortuga : 3 points
- Dans sa zone de flotte : 2 points
- Dans sa zone d'équipage : 1 point

Les coffres au trésor violets valent le double des points dans chaque zone.

2. 3 points pour chaque ensemble comprenant un coffre jaune, un bleu et un rouge sur son plateau de joueur. Les coffres blancs placés à Tortuga sont considérés comme des jokers et peuvent remplacer n'importe quelle couleur.

3. Chaque case parcourue sur les compteurs de flotte et d'équipage vaut 1 point.

4. Chaque pièce affichée sur l'ensemble des tuiles Trésor vaut 1 point.

Le joueur totalisant le plus de points est le plus riche boucanier et le vainqueur de Tortuga. En cas d'égalité, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.

Ani compte ses points :

- *18 points pour les 6 coffres de Tortuga.*
- *4 points pour le coffre violet de sa zone de flotte (2x2, puisque le violet compte double).*
- *2 points pour les 2 coffres de sa zone d'équipage.*
- *6 points pour les 2 ensembles de couleurs :*
  Rouge, jaune et bleu (à Tortuga)
  Bleu, blanc = jaune (à Tortuga) et rouge (zone d'équipage)
- *8 points pour sa progression sur les compteurs de flotte et d'équipage.*
- *4 points pour ses pièces d'or.*

Ani a donc marqué 42 points au total.

Variante

Les boucaniers qui veulent prolonger la partie peuvent utiliser cette variante des règles :

La partie s'achève à la fin d'un round si au moins un joueur a 8 coffres ou plus à Tortuga.

Variante à deux joueurs

Appliquez ces modifications de règles si vous jouez à 2.

2. Effectuer des actions

Seul le joueur ayant le total le plus élevé (1re position) a le droit d'effectuer l'action :

1. Expansion de flotte – Le joueur fait progresser son pion Bateau d'une case vers la droite.

2. Recrutement – Le joueur fait progresser son pion Pirate d'une case vers la droite.

3. Chasse au trésor – Le joueur pioche un coffre au trésor dans le sac et le place sur sa zone d'île. De plus, il pioche une tuile Trésor au centre de la zone de jeu et la garde face cachée près de son plateau.

4. Abordage – Le joueur choisit un des coffres au trésor de la zone de flotte de son adversaire, s'en empare et le place sur sa propre zone d'île. De plus, le joueur abordé doit faire reculer son pion Bateau d'une case (vers la gauche) sur son compteur de flotte. Si le joueur abordé a lui-même affecté au moins un dé à l'action ABORDAGE, le joueur actif doit également faire reculer son pion Bateau d'une case.

5. Pillage – Le joueur choisit un des coffres au trésor de la zone d'équipage de son adversaire, s'en empare et le place sur sa propre zone d'île. De plus, le joueur pillé doit faire reculer son pion Pirate d'une case (vers la gauche) sur son compteur d'équipage. Si le joueur pillé a lui-même affecté au moins un dé à l'action PILLAGE, le joueur actif doit également faire reculer son pion Pirate d'une case.

Tout coffre au trésor qui devrait être placé sur l'île centrale est remis dans le sac à la place.

© Copyright 2014 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved